LE OLIMPIADI

Le Olimpiadi sono un Grande Gioco per squadre che si compone di varie prove individuali e di sfide uno contro uno, ispirate alle discipline olimpiche. Le prove vanno situate in vari punti del campo di gioco, che dovrà essere molto ampio, allestendo vari stand dedicati ognuno a una prova. Ciascun membro ha libertà di muoversi tra gli stand e fare le prove che desidera in qualsiasi ordine. I giochi possono essere ripetuti più volte dalla stessa persona, dando però la precedenza a chi ancora deve giocare. In questo modo è possibile gestire un grande numero di ragazzi con relativa facilità. Non si è costretti a muoversi con tutta la squadra, ma facilmente i ragazzi preferiranno formare dei gruppi che affronteranno la stessa prova uno dopo l'altro per poi spostarsi alla successiva insieme. I risultati dei vari giocatori andranno a formare il punteggio della squadra secondo cui si assegneranno le medaglie. Per ogni disciplina sarà indicato come calcolarlo. Vincerà il gioco la squadra che conquista il maggior numero di medaglie d'oro (a parità contano gli argenti e poi i bronzi).

80 METRI OSTACOLI

Materiale: fischietto, ostacoli, cronometro.
Preparare un percorso di circa 80 metri lungo il quale saranno disposti gli ostacoli.
Segnate il tempo impiegato da ciascun giocatore per completarlo.

Punteggio di squadra: calcolate il tempo medio impiegato dalla squadra. Per i giocatori che hanno ripetuto più volte prendete solo il tempo migliore

CARABINA 10 METRI

Materiale: "fucile", un secchio, un tavolo e una sedia.
Come fucile abbiamo usato una pistola a dardi di gommapiuma, ma qualsiasi variante che non sia pericolosa è benvenuta. In una variante abbiamo utilizzato una pistola ad acqua con la quale bisognava bagnare un foglio di carta assorbente posto all'imboccatura del secchio.
Appoggiare il secchio sul tavolo. Segnare il limite da cui sparare.
Far eseguire 5 colpi (2 in piedi, 2 da seduti, 1 da sdraiato).
Segnare il numero di colpi andati a segno.

Punteggio di squadra: calcolate il punteggio medio della squadra.
Se un giocatore riprova più volte, per il punteggio medio va considerato solo il risultato migliore.

TIRO AL PIATTELLO

Materiale: "fucile", lattine, tavolo
Posizionare su un tavolo, in fila, 5 lattine. Segnare il limite da cui sparare.
Far eseguire 5 colpi. Segnare il numero di lattine abbattute.

Punteggio di squadra: calcolate il punteggio medio della squadra.
Se un giocatore riprova più volte, per il punteggio medio va considerato solo il risultato migliore.

TIRO CON L'ARCO

Materiale: freccette, bersaglio
Consigliamo di usare freccette con la punta in plastica e l'apposito bersaglio.
Segnare il limite da cui tirare. Far tirare tre volte tre freccette. Segnare il migliore dei tre punteggi.

Punteggio di squadra: calcolate il punteggio medio della squadra.
Se un giocatore riprova più volte, per il punteggio medio va considerato solo il risultato migliore.

PING PONG

Materiale: tavolo da ping pong, racchette e palline.
In questa prova si affrontano due giocatori che arrivano alla postazione, di squadre differenti.
Far fare una partita uno contro uno, ai 5 o agli 11 a seconda del tempo a disposizione.

Punteggio di squadra: assegnate ad ogni squadra +1 per ogni vittoria e -1 per ogni sconfitta.
Se un giocatore riprova, tutti i suoi risultati vanno considerati.

TAEKWONDO

Materiale: qualcosa per delimitare il ring.
In questa prova si affrontano due giocatori che arrivano alla postazione, di squadre differenti.
Delimitare il campo di gioco, stile ring. Far fare una partita uno contro uno a Ninja (vedi "Ninja" nella sezione "Giochi al chiuso").

Punteggio di squadra: assegnate ad ogni squadra +1 per ogni vittoria e -1 per ogni sconfitta.
Se un giocatore riprova, tutti i suoi risultati vanno considerati.

LOTTA LIBERA

Materiale: qualcosa per delimitare il ring, foulard o altro per fare le "code".
In questa prova si affrontano due giocatori che arrivano alla postazione, di squadre differenti.
Delimitare il campo, stile ring. Far fare una partita uno contro uno a Scalpo (vedi "Scalpo" nella sezione "Giochi all'aperto")

Punteggio di squadra: assegnate ad ogni squadra +1 per ogni vittoria e -1 per ogni sconfitta.
Se un giocatore riprova, tutti i suoi risultati vanno considerati.

SCHERMA

Materiale: spaghetti, qualcosa per delimitare la pedana - es. scotch di carta.
In questa prova si affrontano due giocatori che arrivano alla postazione, di squadre differenti.
Delimitare il campo in modo da avere una pedana lunga e stretta. Far sfidare due giocatori alla volta nel duello con lo spaghetto. Ciascuno sfidante deve tenere lo spaghetto in una mano, senza possibilità di cambiare mano. Vince chi riesce a spezzare lo spaghetto dell'altro, utilizzando il braccio libero o anche quello usato per tenere lo spaghetto. L'uscita laterale dalla pedana vale un'ammonizione. 2 ammonizioni danno una stoccata all'avversario. L'uscita dal fondo della pedana vale una stoccata all'avversario. Vince chi fa 3 stoccate.

Punteggio di squadra: assegnate ad ogni squadra +1 per ogni vittoria e -1 per ogni sconfitta.
Se un giocatore riprova, tutti i suoi risultati vanno considerati.

BMX

Materiale: monopattino, qualcosa per delimitare il percorso, cronometro.
Preparare un percorso da fare con il monopattino. Noi abbiamo utilizzato dei cinesini di diverso colore: si doveva passare a destra dei rossi, a sinistra dei gialli e compiere un giro completo intorno ai bianchi.

Punteggio di squadra: calcolate il tempo medio impiegato dalla squadra. Per i giocatori che hanno ripetuto più volte prendete solo il tempo migliore

LANCIO DEL DISCO

Materiale: frisbee, una porta piccola da calcetto o simile
Posizionare la porta a una distanza di circa dieci metri dal punto di lancio del frisbee. Ogni concorrente deve fare 5 lanci. Segnare il numero di centri. È considerato valido il rimbalzo per terra. Decidete voi se considerare validi eventuali ribalzi su sponde di qualsiasi tipo.

Punteggio di squadra: calcolate il punteggio medio della squadra.
Se un giocatore riprova più volte, per il punteggio medio va considerato solo il risultato migliore.

APPENDICI

1. BONUS DI SQUADRA

È possibile assegnare dei bonus alle squadre i cui componenti si destreggiano in tutte le specialità, o che comunque affrontano più discipline. Potete decidere voi la modalità, quella che consigliamo è scartare i risultati peggiori (due o più, secondo il numero di giocatori) se un certo numero di componenti della squadra (corrispondente a circa l'80% dei membri) compete in una disciplina.
La modalità di bonus va comunicata ai giocatori prima dell'inizio del gioco, in modo che possano gestire il loro tempo e i vari tentativi in maniera strategica per raggiungere i bonus.

2. CERIMONIA DI APERTURA

Se avete tempo e voglia, consigliamo di iniziare le Olimpiadi con una piccola cerimonia di apertura che può comprendere vari momenti per rendere il gioco più coinvolgente.
Si aprirà con l'accensione della fiaccola olimpica (una candela che resterà accesa per tutta la durata del gioco) per poi procedere alle esibizioni: noi abbiamo proposto canti e balli, finti ospiti internazionali (educatori camuffati) che recitavano parti di film celebri e infine una sfilata con presentazione delle squadre.

3. PUNTEGGIO FINALE ALTERNATIVO

In alternativa all'assegnare la vittoria finale (in stile medagliere olimpico) alla squadra che ha vinto più ori, è possibile far corrispondere un punteggio alle varie posizioni raggiunte nei giochi e decidere i vincitori sulla base del punteggio totale.

4. I MIGLIORI

È inoltre possibile premiare, in aggiunta alla squadra vincitrice, il giocatore migliore per ogni disciplina, eventualmente organizzando anche degli spareggi o "finali" alle quali tutti possono assistere.